BREW

EINLEITUNG

Die Zeit ist aus den Fugen geraten. Alle Jahreszeiten existieren gleichzeitig und Tag und Nacht haben keinen Rhythmus. Dieses verzauberte Land fiel dem Chaos zum Opfer und es obliegt euch, oh findige Waldmystiker, die außergewöhnlichen Waldkreaturen zu zähmen. Nutzt eure Magie, um die Balance wiederherzustellen.

In Brew entscheidet ihr, wie ihr die Elementwürfel nutzen wollt — entweder spielt ihr das Spiel mit Fokus auf das Area-Control-Element und erlangt die Kontrolle über möglichst viele Wälder oder ihr legt den Fokus auf den Worker-Placement-Aspekt und stellt Güter im Dorf bereit. Zähmt Waldkreaturen und braut Tränke und erhaltet einen Ausgleich zum Würfelglück oder baut damit eine Engine für das Zähmen der Natur.

Material

- 1 Dorfplan
- 1 Startspielermarker
- 4 Charakter-Tableaus
- 16 Sammelwürfel *(4 pro Spieler)*
- 8 Elementwürfel *(2 pro Spieler)*
- 20 Waldkarten
- 36 Kreaturkarten
- 32 Trankkarten
- 4 Spielerhilfen
- 96 Zutat-Marker
  - 24 Kräuter
  - 24 Pilze
  - 24 Kristalle
  - 24 Energiebeeren
- 38 SP-Marker *(1-er und 3-er)*
- 10 Brand-Marker

SPIELAUFBAU

1. **Dorfplan:** Legt den Dorfplan in die Mitte des Spielbereichs. Die **Tag-Seite** liegt oben.

2. **Waldstapel:** Seht die Waldkarten durch und entfernt alle, die nicht zu eurer **Spieleranzahl** passen *(prüft das Symbol unten mittig auf jeder Karte)*. Mischt den Stapel und legt ihn verdeckt neben den Spielplan.

3. **Waldreihe:** Deckt die Waldkarten vom Stapel auf und legt sie in einer **offenen Reihe** aus. Die Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab:

2 Spieler	3 Wälder
3 Spieler	4 Wälder
4 Spieler	5 Wälder

4. **Tränkemarkt:** Mischt alle Trankkarten und legt sie in einem **verdeckten** Stapel neben den Spielplan. Deckt die ersten **4 Karten** vom Stapel auf und legt sie offen hin, um den **Tränkemarkt** zu bilden.

5. **Vorrat:** Platziert alle Zutat-Marker, Brand-Marker und Siegpunktmarker (SP-Marker) in separaten Häufchen neben dem Spielplan.

6. **Kreaturstapel:** Teilt die Kreaturkarten auf 4 Stapel auf gemäß der **Jahreszeiten** (/ / /). Mischt jeden Stapel einzeln und legt sie **offen** neben den Spielplan *(wenn eine Karte genommen wird, liegt direkt die nächste offen)*.

Hinweis: *Zutat- und SP-Marker sind unbegrenzt. Sollten im Spiel die Marker ausgehen, nutzt einen passenden Ersatz.*

SPIELERAUFBAU

Aufbau roter Spieler(**Lello**) mit Startspielermarker

7a. **Charaktere:** Jeder Spieler wählt oder bekommt ein Charakter-Tableau zugeteilt und legt es vor sich auf den Tisch.

7b. **Charakterkräfte:** Entscheidet gemeinsam, ob ihr alle die **Spezialkräfte** auf euren Charakter-Tableaus nutzen wollt. Wenn ihr sie nutzt, drehen alle Spieler ihr Tableau auf die Seite mit **Charakterkräften**. Wenn ihr sie nicht nutzt, haben alle Spieler die Seite ohne Kräfte vor sich liegen. *(Bei eurem ersten Spiel empfehlen wir ein Spiel ohne Kräfte.)*

8. **Spielmaterial:** Jeder Spieler nimmt sich Folgendes:
   a. **4** Sammelwürfel in Charakterfarbe
   b. **2** weiße Elementwürfel
   c. **1** Energiebeere
   d. **1** Spielerhilfe

9. **Startspieler:** Der Spieler, der zuletzt eine Tasse Tee oder Kaffee gebrüht hat, nimmt den **Startspielermarker**.

ZIEL

In Brew platzieren du und deine Freunde strategisch Würfel, um Zutaten für **Tränke** zu sammeln, Kontrolle über **Wälder** zu erlangen und nützliche **Kreaturen** mit magischen Kräften zu zähmen. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

RUNDENÜBERBLICK

Das Spiel wird über **4 Runden** gespielt. Zu Beginn jeder Runde **würfeln** alle Spieler alle 6 Würfel ihres **Würfelvorrats** *(4 Sammelwürfel in Spielerfarbe und 2 weiße Elementwürfel)*.

Dann spielen alle im Uhrzeigersinn ihre **Züge**, beginnend mit dem Spieler mit **Startspielermarker**. Die Spieler führen so lange ihre Züge aus, bis keiner mehr **Würfel** zum Einsetzen **übrig hat**.

Bei Rundenende **beanspruchen** die Spieler die **Wälder**, die sie kontrollieren und räumen dann auf, um die nächste Runde zu starten.

NICHT ERNEUT WÜRFELN!

*Sobald die Würfel bei Rundenstart gefallen sind, sind sie bis zum **Ende** dieser Runde **gesperrt**. Sie dürfen **nicht** erneut gewürfelt werden bis zum Start der **nächsten Runde** (außer es wird dafür eine Kraft genutzt).*

SPIELERZÜGE

Jeder Zug besteht aus **3 Schritten:**

1. Du *musst* **1 Würfel** aus deinem Vorrat **einsetzen** *(S. 4)*
2. Du *darfst* **1 Trank** aus dem Markt **brauen** *(S. 8)*
3. Du *darfst* **1 Trank** aus deiner Hand **trinken** *(S. 9)*

Diese Schritte darfst du **in beliebiger Reihenfolge** ausführen. Zum Beispiel darfst du zuerst einen Trank brauen, ihn trinken und danach einen Würfel einsetzen.

Einen Würfel einsetzen

Um einen Würfel einzusetzen, wähle 1 beliebigen Würfel aus deinem Vorrat und setze ihn auf ein passendes Feld auf dem **Dorfplan** oder einer **Waldkarte**.

Indem du Würfel in **Wälder** setzt, kannst du **Zutaten** für Tränke sammeln und **Kreaturen** mit nützlichen Kräften trainieren. Du kannst damit auch deine **Herrschaft** über Wälder kundtun, um sie am Ende der Runde für dich zu beanspruchen.

Indem du Würfel ins **Dorf** setzt, kannst du Spezialaktionen nutzen, die dir helfen oder deine Gegner behindern. Die 2 oberen Dorffelder sind die einzigen Felder im Spiel, die **nicht blockiert werden können.** Hier können also **immer** auch Würfel eingesetzt werden, wenn alle anderen Felder belegt sind.

PLATZIERUNGSREGELN

Wenn du einen Würfel einsetzt, musst du die folgenden Regeln beachten:

Ein **Sammelwürfel** (/ /) darf auf einem Feld mit passendem **Sammelsymbol** eingesetzt werden.

Ein **Elementwürfel** (/ /) darf auf einem Feld mit **BELIEBIGEM Sammelsymbol**, oder einem Dorffeld mit passendem **Elementsymbol** eingesetzt werden.

ELEMENTKRÄFTE NUTZEN

*Wenn du einen **Elementwürfel** nutzt, um auf einem **Waldfeld** zu sammeln oder zu trainieren, darfst du **AUCH** die **Elementkraft** des Würfels nutzen (siehe "Elementwürfel-Kräfte" auf S. 12).*

Sobald sich ein Würfel auf einem Feld befindet, ist das Feld **blockiert**. Du darfst **keinen** anderen Würfel dort einsetzen *(außer eine Kraft gewährt es dir)*.

Die **oberen 2 Felder** auf dem **Dorfplan** bilden eine Ausnahme zu den bisherigen Regeln. **Jeder Würfel** *(mit beliebigem Symbol)* darf auf jedem dieser Felder eingesetzt werden und sie **können nie blockiert werden.** *(Du darfst hier einen Würfel einsetzen, auch wenn hier schon einer ist.)*

Du könntest , , oder , , auf diesen Feldern einsetzen, selbst wenn hier bereits ein anderer Würfel liegt.

In Wälder setzen

Jedes Waldfeld hat entweder ein **Zutat-** (Kraut / Pilz / Kristall) oder **Kreatur-**Symbol ( ) abgebildet.

ZUTATEN SAMMELN

Wenn du einen beliebigen Würfel auf einem **Zutatfeld** einsetzt, **sammelst** du diese Zutat. Nimm 1 passenden Marker aus dem Vorrat und lege ihn zu deinem Tableau.

KREATUREN TRAINIEREN

Wenn du einen beliebigen Würfel auf einem **Kreaturfeld** einsetzt, darfst du eine Kreatur **trainieren**. Wähle eine der 4 offenen Kreaturen von den Stapeln und lege sie offen neben dein Charakter-Tableau auf die "Trainiert"-Seite. *(Kreaturen werden genauer auf S. 18. erklärt.)*

JAHRESZEITEN DES WALDES

Die verzauberten Wälder unserer Welt erleben **verschiedene Jahreszeiten** zur selben Zeit. Jede Waldkarte hat 1 oder mehr **Jahreszeiten**. Einige **Kräfte** können nur in Wäldern mit bestimmten Jahreszeiten genutzt werden und trainierte **Kreaturen** sind bei Spielende mehr SP wert, wenn du sie in einem Wald mit passender Jahreszeit freilassen kannst *(siehe "Kreaturen freilassen" auf S. 14)*.

Wenn ein Wald **mehrere Jahreszeiten** hat, gilt der **gesamte Wald** *(und alle Felder in ihm)* als **beide Jahreszeiten**.

Dieser Wald zählt sowohl als Frühlings- als auch als Winter-wald.

Ins Dorf setzen

Wenn du einen Würfel in einem Dorffeld einsetzt, darfst du die abgedruckte **Spezialaktion** ausführen.

Wenn ein Dorffeld ein **Elementsymbol** hat, darfst du **nur** einen Würfel mit **passendem Element** einsetzen. Es kann pro Runde nur **1 Würfel** auf einem Elementfeld eingestzt werden *(außer eine Spezialkraft erlaubt das Brechen dieser Regel.)*

Jeder Würfel kann auf jedem der 2 "Alle Würfel"-Felder oben auf dem Plan eingesetzt werden. Diese Felder **können nicht blockiert werden**. Jeder darf hier **immer** Würfel einsetzen.

TAG UND NACHT

*Der Dorfplan hat **tages- bzw. nachtspezifische** Spezialaktionen auf den beiden Seiten. Am Ende jeder Runde wird der Plan auf die andere Seite umgedreht und die verfügbaren Spezialaktionen verändern sich (siehe "Rundenende" auf S. 9).*

Einen Trank brauen

Tränke brauen hilft dir dabei, SP zu verdienen und ermöglicht hilfreiche Einmal-Effekte.

Jede Runde darfst du 1 Trank brauen, entweder vor oder nach dem Einsetzen deines Würfels. Wähle einen Trank vom **Markt** *(oder einen von dir reservierten; siehe unten rechts)* und zahle die **Zutatkosten** in der oberen linken Ecke. Gib alle ausgegebenen Marker in den Vorrat.

Füge den Trank deiner **Hand** hinzu. Decke dann einen **neuen Trank** vom Stapel auf und ersetze damit den Trank, den du gebraut hast.

DEINE HAND

Sobald du einen Trank gebraut hast, hältst du ihn versteckt vor deinen Mitspielern in deiner ***Hand****, bis du ihn trinkst. Es gibt* ***kein Limit*** *für die Anzahl der Tränke in deiner Hand. Tränke in deiner Hand sind bei Spielende* ***volle SP*** *wert.*

ENERGIEBEEREN

Energiebeeren sind eine spezielle Zutat, die als **beliebige andere Zutat** ausgegeben werden kann. Gibst du Beeren aus, um einen Trank zu brauen, darfst du jede als beliebigen Zutatentyp behandeln. *(Beeren können auch zum Aktivieren von Charakterkräften genutzt werden; siehe S. 18.)*

Wenn du Zutaten **deiner Wahl** sammelst *(z. B. auf dem "Alle Würfel"-Feld des Dorfplans)*, darfst du **keine** Energiebeere wählen.

TRÄNKE RESERVIEREN

Einige Dorffelder erlauben das **Aufdecken und Reservieren eines Tranks**. Wenn du das machst, decke **zuerst** den obersten Trank des Stapels auf. Dann wähle entweder den aufgedeckten Trank **oder** einen Trank vom Markt zum **Reservieren**. Wählst du einen Trank vom Markt, lege den aufgedeckten Trank auf seinen Platz. *(Decke* ***keinen*** *zweiten Trank vom Stapel auf.)*

Lege deinen reservierten Trank **offen** neben dein Charakter-Tableau. Sobald du einen Trank reserviert hast, **darfst nur du ihn brauen**. Ein reservierter Trank benötigt die gleichen Zutaten wie ein Trank vom Markt.

Es gibt **kein Limit** für die Anzahl der gleichzeitig reservierten Tränke. Bis du sie gebraut hast, dürfen reservierte Tränke **nicht getrunken** werden und sind **keine SP** wert.

KEINE TRÄNKE MEHR

*Im seltenen Fall, dass der Trankstapel leer ist und eine neue Karte aufgedeckt werden muss, müssen **alle Spieler alle getrunkenen Tränke** zurückgeben und **SP-Marker in Höhe ihres Werts nehmen.** Mischt die zurückgegebenen Tränke in einen neuen Stapel.*

Einen Trank trinken

Sobald du einen Trank gebraut hast, kannst du ihn trinken, um seine **Kraft** zu nutzen.

In jedem Zug darfst du **1** Trank aus deiner Hand trinken, entweder vor oder nach Setzen deines Würfels. **Zeige** den Trank aus der Hand, führe seine **Kraft** aus und lege ihn dann **verdeckt** hinter dein Charakter-Tableau.

Wren nutzt einen Trank, um einen Zusatzwürfel einzusetzen und legt die Karte dann verdeckt ab.

Jeder gebraute Trank kann nur **ein Mal** pro Spiel getrunken werden. Getrunkene Tränke sind bei Spielende **volle SP** wert.

(Siehe "Tränke" auf S. 13 für Details zu den Trankkräften.)

KEINE WÜRFEL MEHR

*Du kannst **nur** Tränke brauen oder trinken, wenn du **mind. 1 Würfel zum Einsetzen übrig hast.** Hast du keine Würfel mehr, entfällt dein **ganzer Zug** für den **Rest der Runde.***

*TIPP: Manche Spieler können mehr als 6 Züge in einer Runde spielen, wenn sie Kräfte nutzen, mit denen sie **eingesetzte Würfel zurück** in ihren Vorrat schicken können.*

RUNDENENDE

Wenn du zu Beginn deines Zuges **keine Würfel** in deinem Vorrat **übrig** hast, **entfällt** dein Zug. Sobald dein Zug ausgefallen ist, darfst du **keine weiteren** Züge für den Rest der Runde machen. *(Das heißt, **du darfst weder Tränke brauen** noch **trinken**, wenn du keinen Würfel setzen kannst.)*

Sobald **alle Spieler** keine Würfel mehr haben, ist die Runde zu Ende.

1. **Wälder beanspruchen:**
   Jeder Spieler beansprucht die Wälder, die er kontrolliert *(siehe nächste Seite)*. Nicht beanspruchte Wälder werden abgeworfen.

2. **Kreaturkräfte nutzen:**
   Die "Ende der Runde"-Kräfte von trainierten Kreaturen dürfen nun genutzt werden *(siehe S. 18)*.

3. **Spielende prüfen:**
   Wenn der Waldstapel leer ist, endet das Spiel. Ist er es nicht, baut die nächste Runde auf.

4. **Nächste Runde aufbauen:**

   a. **Würfel zurücknehmen:** Alle Spieler nehmen ihre 4 Sammelwürfel und 2 Elementwürfel zurück.

   b. **Dorfplan umdrehen:** Dreht den Dorfplan auf die andere Seite.

   c. **Deckt neue Wälder auf:** Teilt eine neue Reihe Waldkarten aus.

5. **Startspielermarker weitergeben:**
   Gebt den Startspielermarker im Uhrzeigersinn weiter.

Wälder kontrollieren

Wenn du am Rundenende einen Wald **kontrollierst**, **beanspruchst** du ihn und wertest bei Spielende seine SP.

Du **kontrollierst** einen Wald, wenn **BEIDE** Aussagen wahr sind:

A Du hast **mehr Sammelwürfel** im Wald als **jeder andere Spieler** individuell UND

B Du hast **mehr Sammelwürfel** im Wald als die Gesamtanzahl der **Elementwürfel** dort.

Lello hat 2 Würfel in diesem Wald, also mehr als **Lyric** (1 Würfel) und mehr als **Myla** (1 Würfel). **Lello** kontrolliert diesen Wald.

Haben 2 Spieler **gleich viele** Würfel in einem Wald, kontrolliert ihn **keiner**. **Lello** und **Myla** haben jeweils 1 Würfel in diesem Wald. Niemand kontrolliert ihn.

Lello ist der einzige Spieler mit einem Würfel in diesem Wald. Da hier jedoch auch **2 Elementwürfel** sind, kontrolliert er ihn **nicht**.

Hat der führende Spieler **gleich viele** Würfel wie **Elementwürfel** im Wald, kontrolliert er den Wald **nicht**. Obwohl **Lello** mehr Würfel als **Lyric** hier hat, kontrolliert er den Wald dennoch nicht.

Wälder beanspruchen

Am Ende jeder Runde beanspruchen die Spieler **alle** Wälder, die sie aktuell **kontrollieren**. Lege jeden Wald, den du beanspruchst **offen** neben dein Charakter-Tableau.

UNBEANSPRUCHTE WÄLDER

Jeder Wald, den **niemand kontrolliert** *(weil dort keine Würfel sind oder Gleichstand herrscht)* wird beim Beanspruchen aus der Reihe **abgeworfen**. Die abgeworfenen Wälder kommen auf einen offenen Haufen **links** vom Stapel *(**nicht** zurück in den Stapel)*.

*TIPP: Wälder sind unbeansprucht, wenn dort **keiner** Sammelwürfel eingesetzt hat, wenn es einen **Gleichstand** für die meisten Würfel gibt, oder wenn der führende Spieler nicht genug Würfel eingesetzt hat, um den **Elementen** dort zu trotzen.*

ELEMENTWÜRFEL & KONTROLLE

Sobald du einen Elementwürfel eingesetzt hast, **gehört er dir nicht mehr**. Bei der Bestimmung, ob du einen Wald kontrollierst, zählst du **nur** die **Sammelwürfel** in **deiner Farbe**. Alle Elementwürfel – auch die, die du eingesetzt hast – werden **gegen** dich gewertet!

Spielende prüfen

Wenn der Waldstapel **leer** ist und ihr keine weitere Waldreihe austeilen könnt, habt ihr das Ende der 4. Runde und somit das **Spielende** erreicht. Fahrt mit der Endwertung fort *(siehe S. 15)*.

Nächste Runde aufbauen

Für den Aufbau einer neuen Runde muss jeder Spieler seine **4 farbigen Sammelwürfel** und **2 beliebige Elementwürfel** zurücknehmen. *(Alle Elementwürfel sind gleich; es ist egal, welche du nimmst.)*

Dann wird der **Dorfplan umgedreht** *(Tag wird Nacht und Nacht wird Tag.)*

Füllt dann die Waldreihe mit der zur Spieleranzahl gehörenden Anzahl Karten **auf**. *(Passt auf, dass ihr alle unbeanspruchten Wälder aus der letzten Runde **abgeworfen** habt und teilt eine komplett neue Reihe aus.)*

Gebt schließlich den **Startspielermarker** an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Dies ist der erste Spieler für die nächste Runde.

KRÄFTE DER ELEMENTWÜRFEL

Wenn du einen Elementwürfel in einem **Wald** einsetzt, darfst du zusätzlich zum Sammeln oder Trainieren die spezielle **Elementkraft** nutzen.

***HINWEIS:** Elementkräfte dürfen **nicht** im **Dorf** genutzt werden.*

WASSER:

Nutzt du diesen Würfel zum Sammeln von einem **Zutatfeld** im Wald, sammle **+2** dieser Zutat.

FEUER:

Du darfst diesen Würfel **auf** einen anderen im Wald liegenden *(Sammel- oder Element-)*Würfel **drauf** setzen und von dem Feld sammeln oder trainieren als wäre es leer. Jeder so **bedeckte** Würfel **trägt nicht mehr** zur Kontrolle über den Wald bei *(siehe "Wälder kontrollieren" auf S. 10 und "Würfel stapeln" auf S. 17)*.

WIND:

Du darfst diesen Würfel auf einem Waldfeld einsetzen, auf dem du zuvor einen **deiner eigenen Sammelwürfel** eingesetzt hast, um diesen **zurück** in deinen **Vorrat** zu holen. Dann sammle oder trainiere wie gehabt auf dem Feld. Durch das Zurücknehmen eines Würfels hast du später in der Runde einen **weiteren Zug** *(siehe "Würfel zurücknehmen" auf S. 13)*.

TRÄNKE

In deinem Zug darfst du einen gebrauten Trank **trinken**, um einen deiner eigenen oder gegnerischen Würfel zu **manipulieren**. Jeder Trank hat einen der folgenden Effekte:

Einen Würfel VERÄNDERN: Drehe einen der Würfel in deinem **Vorrat** auf eine andere Seite deiner Wahl.

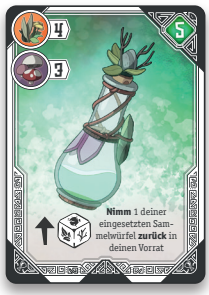
Würfel erneut WERFEN: Wähle eine Anzahl von Würfeln in deinem **Vorrat** und wirf sie erneut.

Einen Zusatzwürfel EINSETZEN: Wähle einen beliebigen Würfel in deinem **Vorrat** und setze ihn gemäß den Regeln auf S. 5 ein. Da nun 1 Würfel weniger in deinem Vorrat ist, hast du diese Runde auch **1 Zug weniger**.

Einen Sammelwürfel BEWEGEN: Bewege einen beliebigen Sammelwürfel auf ein anderes, **leeres** Feld. Das **Symbol** auf dem bewegten Würfel muss nicht zu dem neuen Feld passen. Sammeln und "Wenn du einen Würfel einsetzt"-Kräfte finden nicht statt.

Passende Sammelwürfel TAUSCHEN: Wähle 2 beliebige eingesetzte Sammelwürfel mit dem **gleichen Symbol** und tausche sie aus. Sammeln und "Wenn du einen Würfel einsetzt"-Kräfte finden bei keinem der Felder statt.

Einen Element- oder beliebigen Würfel ENTFERNEN: Entferne einen eingesetzten Elementwürfel / einen beliebigen Würfel und **lege ihn beiseite**. Er darf **von niemandem** wieder eingesetzt werden bis zum Start der **nächsten Runde**.



Einen Sammelwürfel ZURÜCKNEHMEN: Entferne einen **deiner eigenen eingesetzten Sammelwürfel** und lege ihn zurück in deinen **Vorrat**. Du darfst ihn in einem späteren Zug **wieder einsetzen**. Da nun 1 Würfel mehr in deinem Vorrat ist, hast du diese Runde auch **1 Zug mehr**.

"BELIEBIGER EINGESETZTER WÜRFEL"

*Einige Kräfte erlauben das Manipulieren **eines beliebigen eingesetzten Würfels**. Das schließt Würfel ein, die einem **beliebigen Spieler** (auch dir selbst) gehören, die in einem **Wald** (beliebiger Jahreszeit), im **Dorf** oder auf **Kreaturen** mit zusätzlichen Würfelfeldern eingesetzt wurden.*

Lyric bewegt einen Würfel von einer Kreatur auf einen Wald.

KREATUREN

Trainierte Kreaturen liefern **dauerhafte Kräfte**, die dich mehr Zutaten sammeln, Wälder kontrollieren oder Gegner behindern lassen. Sobald eine Kreatur trainiert ist, darfst du ihre Kraft jederzeit nutzen *(wenn die Konditionen zum Auslösen erfüllt werden)*.

(Siehe S. 19 für Details zu den Kreaturkräften.)

Wenn du diese Kreatur trainiert hast, erhältst du beim Sammeln von einem Zutatfeld in einem Sommer-wald immer +1 Zutat extra.

Kreaturenlimit & Kreaturen freilassen

Du darfst nie mehr als **3 trainierte Kreaturen** gleichzeitig haben.

Wenn du eine neue Kreatur trainierst, aber bereits dein **Limit von 3** ausgeschöpft hast, musst du eine Kreatur deiner Wahl **freilassen**, indem du sie auf die **"Freigelassen"**-Seite deines Charakter-Tableaus legst. *(Du darfst auch die soeben trainierte Kreatur auswählen und die 3 vorherigen behalten.)*

Sobald eine Kreatur freigelassen worden ist, kannst du ihre Spezialkraft **nicht mehr** nutzen, aber du erhältst dennoch bei Spielende SP für sie. Kreaturen von der "Freigelassen"-Seite dürfen nicht wieder zurück auf die "Trainiert"-Seite.

Jede **nicht** im Spielverlauf freigelassene Kreatur darf **bei Spielende** freigelassen und gewertet werden *(siehe "Endwertung" auf der nächsten Seite)*.

KREATUREN IN WÄLDERN FREILASSEN

Die Kreaturen sind glücklicher, wenn sie in **Wäldern** freigelassen werden, die zu ihrer **Jahreszeit** passen. Beispielsweise lebt eine Frühlings -kreatur am liebsten in einem Frühlings -wald.

Sobald eine Kreatur freigelassen worden ist, darfst du sie **jederzeit** in einen von dir **beanspruchten** Wald mit der **gleichen Jahreszeit** setzen, in dem noch keine Kreatur wohnt. Wälder mit 2 Jahreszeiten passen zu einer Kreatur **beiderlei** Jahreszeit, aber jeder Wald hat nur Platz für **1 Kreatur**.

Wenn du eine Kreatur in einen Wald setzt, drehe sie auf die **Rückseite** und zeige die "3 SP" dort. Kreaturen im Wald sind bei Spielende **3 SP** wert *(anstatt 1 SP)*.

ENDWERTUNG

Bei Spielende zählen alle Spieler Folgendes zusammen und ermitteln ihren Punktestand:

Gebraute Tränke: Decke alle Tränke in deiner Hand und deinem "getrunkene Tränke"-Stapel auf. Werte die abgedruckten SP. *(Reservierte, ungebraute Tränke geben keine SP.)*

Beanspruchte Wälder: Werte die abgedruckten SP auf den von dir beanspruchten Wäldern.

Freigelassene Kreaturen: Lass all deine trainierten Kreaturen frei *(du darfst sie in passende Wälder setzen, wenn möglich)*. Werte **3 SP** pro Kreatur in einem Wald mit passender Jahreszeit und **1 SP** pro Kreatur **außerhalb** eines Waldes.

SP-Marker: Werte alle SP-Marker, die du im Verlaufe des Spiels gesammelt hast.

Übrig gebliebene Zutaten: Werte **1 SP** pro **3** übrig gebliebene Zutat-Marker *(inklusive Energiebeeren)*.

Das Spiel gewinnen

Der Spieler mit der **höchsten Endwertung gewinnt!**

GLEICHSTAND

Bei **Gleichstand** gewinnt der beteiligte Spieler mit den meisten **übrig gebliebenen Zutaten** *(inklusive Energiebeeren)*. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen die Spieler den Sieg!

ZUSÄTZLICHE REGELN

Würfel forcieren

Beim Versuch, **Kontrolle** über einen Wald zu erlangen, kann es passieren, dass dein letzter Sammelwürfel **nicht das passende Symbol** für die leeren Felder hat. In dem Fall kannst du einen Würfel **forcieren**, damit er in das Feld passt.

Gib für das Forcieren eine Zutat **aus**, die zu dem Symbol auf dem Feld **passt** *(oder gib eine Energiebeere aus)*. Dann darfst du einen Sammelwürfel mit **beliebigem Symbol** einsetzen. **Du sammelst oder trainierst nicht** auf dem Feld, wenn du forcierst. Forcieren zählt dennoch als **"Einsetzen"** eines Würfels, was das Auslösen von Kräften betrifft.

Du kannst **immer** entscheiden, einen Würfel zu forcieren, wenn du die korrekte Zutat oder eine Energiebeere hast. Du brauchst dafür **keine** Kraft.

Wren hat keinen , also gibt sie 1 aus, um einen auf diesem Feld einzusetzen.

FORCIEREN AUF KREATURFELDERN

Du kannst einen Würfel nur auf ein Kreaturfeld forcieren, indem du eine Energiebeere ausgibst *(da es keine passende Zutat gibt).*

Wälder verbrennen

Einige Kräfte ermöglichen das **Verbrennen** leerer Waldfelder. Dadurch kann dort **niemand** mehr Würfel einsetzen. Nutze dies, um deine Gegner zu behindern und dir die Kontrolle über den Wald zu sichern.

Wenn du ein Feld verbrennst, lege einen **Brandmarker** aus dem Vorrat auf das **Sammelsymbol** dort. Du kannst **nur leere** Felder verbrennen, nicht die, auf denen bereits Würfel sind.

Sobald ein Feld verbrannt worden ist, **existiert es nicht mehr**. Auf keinen Fall kann mehr jemand einen Würfel einsetzen. Bei der Prüfung, wer den Wald **kontrolliert**, werden verbrannte Felder wie **leere Felder** behandelt.

*TIPP: Anders als Elementwürfel zählen Brandmarker **nicht** gegen die Kontrolle über den Wald.*

Würfel stapeln

Einige Kräfte ermöglichen es, einen Würfel **auf** einen eingesetzten Würfel **drauf** zu setzen *(beispielsweise die Kraft des Feuerelements)*. Dadurch können **Stapel** aus **2 oder mehr Würfeln** auf einem einzelnen Feld entstehen.

Bei einem Würfelstapel auf einem Feld zählt **nur der oberste Würfel** für die Kontrolle über einen Wald. **Überdeckte** Würfel zählen **nicht**. Überdeckte Würfel können allerdings noch immer **bewegt**, **getauscht**, **entfernt** oder **zurückgenommen** werden.

Es gibt **kein Limit** für die Anzahl an gestapelten Würfeln auf einem Feld.

Lyric hat **2 Würfel** auf dieser Karte, doch ein **bedeckt** einen davon, also **zählt nur 1** für die Kontrolle über den Wald. Das bedeutet, dass ein **Gleichstand herrscht**. Er kontrolliert den Wald also **nicht**.

Charakterkräfte

Wenn ihr mit Charakterkräften spielt, kann jeder Spieler seine einzigartige Charakterkraft für Spezialaktionen einsetzen, die die Spielregeln erweitern.

Alle Charakterkräfte kosten **Energiebeeren**, um aktiviert zu werden. Dafür ausgegebene Energiebeeren kommen zurück in den Vorrat.

Wenn nicht anders angegeben, können Charakterkräfte **beliebig oft** pro Runde eingesetzt werden.

CHARAKTERREFERENZ

Beim Einsetzen eines Sammelwürfels im Wald: Du darfst 1 Beere ausgeben, um ihn auf einen anderen Würfel drauf zu setzen. Sammle nicht von dem Feld.

- Du *darfst* auf Sammel- und Elementwürfel drauf setzen.
- Beim Nutzen der Kraft sammelst du **keine** Zutaten und trainierst **keine** Kreaturen. Der Vorgang zählt aber als **Einsetzen eines Würfels** für das Auslösen anderer Kräfte.
- Siehe die zusätzlichen Regeln zum Würfelstapeln links.

Beim Beanspruchen von Wäldern: Einmal pro Runde darfst du 2 Beeren ausgeben, um bei Gleichstand einen Wald zu kontrollieren.

- Du *darfst* diese Kraft jede Runde auf **einen Wald** anwenden.
- Du *darfst* diese Kraft nutzen, wenn du einen Gleichstand mit anderen Spielern oder mit **Elementwürfeln** hast.
- Du **darfst keine** "Ende der Runde"-Kreaturkräfte nutzen, **bevor** die Wälder beansprucht worden sind.

Beim Einsetzen auf beliebigem Zutatfeld: Du darfst 1 Beere ausgeben, um es stattdessen als Kreaturfeld zu behandeln. Du darfst bis zu 4 trainierte Kreaturen besitzen.

- Du *darfst* diese Kraft auf jeder Art von Zutatfeld nutzen.
- Du erhältst **nicht** die Zutat, wenn du die Kraft ausübst.
- Sobald du eine **5.** Kreatur trainierst, musst du eine Kreatur freilassen *(wie normal)*.

Beim Brauen eines Tranks: Die erste Beere, die du ausgibst, zählt als 2 beliebige Zutaten.

- Du *darfst* **2 verschiedene** Zutaten wählen.
- Jede Beere, die du **nach der ersten** für einen Trank ausgibst, zählt als 1 Zutat deiner Wahl *(wie normal)*.

KREATURREFERENZ

Sommerkreaturen

Beim Einsetzen in einem Herbst -wald: Verbrenne ein beliebiges Waldfeld.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen beliebigen Würfel auf einem beliebigen Feld in einem Wald mit der angegebenen Jahreszeit einsetzt.
- Das verbrannte Feld kann in jedem Wald sein.

Beim Einsetzen im Dorf: Verbrenne ein beliebiges Waldfeld.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen beliebigen Würfel auf einem beliebigen Feld im Dorf einsetzt *(inklusive die "beliebiger Würfel"-Felder)*.
- Das verbrannte Feld kann in jedem Wald sein.

In deinem Zug: Du darfst ein Element in deinem Würfelvorrat zu Wind **drehen**.

- Dies darfst du mehrmals in deinem Zug ausführen.

Setze ein beliebiges Element ein: Bewege einen beliebigen eingesetzten Sammelwürfel auf ein beliebiges leeres Waldfeld.

- Du darfst Würfel von jedem Spieler bewegen (*auch dir selbst*).
- Du darfst eine Kraft einsetzen, um einen Würfel von diesem Feld zu entfernen, aber es zählt nicht als ein Waldfeld.
- Wenn diese Kreatur freigelassen wird, während sich ein Würfel auf ihr befindet, lege den Würfel für den Rest dieser Runde beiseite.

Frühlingskreaturen

Am Ende jeder Runde: Erhalte 1 Beere pro aktiver Sommer -kreatur.

- Nutze diese Kraft nach dem Beanspruchen der Wälder bei Rundenende.
- Zähle trainierte Kreaturen, nicht die freigelassenen.
- Hast du mehrere Rundenende-Kräfte, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausüben.

Beim Einsetzen auf einem Kreaturen -feld: Du darfst stattdessen 1 Beere sammeln.

- Nutze dieser Kraft auf jedem Kreaturfeld, auch im Dorf.
- Wähle, ob du eine Kreatur trainieren oder eine Energiebeere sammeln willst *(nicht beides)*.

Beim ersten Verbrennen in deinem Zug: Erhalte 1 Beere.

- Kann nur einmal pro Zug genutzt werden. Wenn du mehrere Felder verbrennt, erhältst du nur 1 Beere.

Beim Sammeln von 1 oder mehr Pilzen: Tausche 1 gesammelten Pilz mit 1 Beere aus.

- Nutze diese Kraft, wenn du die angegebene Zutat von einem beliebigen Feld sammelst *(Wälder, Dorf oder Kreaturen)*.
- Wenn das Feld eine Auswahl anbietet, darfst du die angegebene Zutat wählen und diese Kraft nutzen.
- Du darfst pro Würfeleinsatz nur 1 Zutat tauschen *(setzt du z.B. einen Wasserwürfel auf einem Pilz ein, erhältst du 1 Beere und 2 Pilze)*.

Setze ein beliebiges Element ein: Sammle 2 Beeren.

- Du darfst eine Kraft einsetzen, um einen Würfel von diesem Feld zu entfernen, aber es zählt nicht als ein Waldfeld.
- Wenn diese Kreatur freigelassen wird, während sich ein Würfel auf ihr befindet, lege den Würfel für den Rest dieser Runde beiseite.

Winterkreaturen

Hinweis: *Wenn du SP von einer Kreatur erhältst, nimm die SP aus dem Vorrat.*

Beim Beanspruchen eines Herbst -waldes: Erhalte 2.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen Wald des angegebenen Typs beanspruchst.

Beim Brauen eines Tranks: Erhalte 1.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen Trank vom Markt oder einen reservierten Trank braust.

Beim Trainieren einer Kreatur: Erhalte 1.

- Nutze diese Kraft, wenn du eine beliebige Kreatur von den Kreaturstapeln trainierst.

Am Ende jeder Runde: Du darfst 1 Beere mit 2 oder 2 Beeren mit 4 austauschen.

- Du darfst pro Runde maximal 2 Beeren austauschen.
- Hast du mehrere Rundenende-Kräfte, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausüben.

Am Ende jeder Runde: Du darfst 2 gleiche Zutaten mit 2 oder 3 mit 4 austauschen.

- Alle Zutaten müssen von der gleichen Art sein. Du darfst Beeren als Zutat deiner Wahl nehmen.
- Du darfst pro Runde maximal 3 Zutaten austauschen.
- Hast du mehrere Rundenende-Kräfte, darfst du sie in beliebiger Reihenfolge ausüben.

Herbstkreaturen

Beim Sammeln von einem Sommer -wald: Sammle +1 von der angegebenen Zutat.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen beliebigen Würfel auf einem Zutatfeld in einem Wald mit der angegebenen Jahreszeit einsetzt.

Beim Einsetzen im Dorf: Sammle +1 Zutat deiner Wahl.

- Nutze diese Kraft, wenn du einen beliebigen Würfel auf einem beliebigen Feld im Dorf einsetzt *(inklusive die "beliebiger Würfel"-Felder)*.
- Du darfst nicht Beere wählen.

Setze hier einen Sammelwürfel ein: Sammle 3 .

- Du darfst einen Sammelwürfel mit beliebigem Symbol einsetzen, um die Kraft auszuüben.
- Würfel dürfen mit Kräften von hier bewegt, getauscht, entfernt oder zurückgenommen werden, aber es zählt nicht als Waldfeld.
- Wenn diese Kreatur freigelassen wird, während sich ein Würfel auf ihr befindet, lege den Würfel für den Rest dieser Runde beiseite.

Setze hier ein beliebiges Element ein: Sammle 1 von jeder Zutat.

- Du darfst mit einer Kraft einen Würfel von diesem Feld entfernen, aber es zählt nicht als Waldfeld.
- Wenn diese Kreatur freigelassen wird, während sich ein Würfel auf ihr befindet, lege den Würfel für den Rest dieser Runde beiseite.

MITWIRKENDE

Spielidee: Stevo Torres
Grafik: Jake Morrison, Andrew Thompson
Entwicklung: Jeff Fraser
Vorbereitung: Jonathan Gilmour
Grafikdesign: Stevo Torres
Regeln: Jeff Fraser

Spezieller Dank: Nicole Cutler, Brian Lewis, Danni Loe, Sara Perry, Christian Torres und allen Testspielern

© 2021 Pandasaurus Games

Deutsche Ausgabe:

© 2021 Skellig Games

Parkweg 6
35452 Heuchelheim
www.skellig-games.de

Alle Rechte vorbehalten.

Übersetzung & Layout: Lisa P. Reitz
Redaktion: Joachim Joch

Dank geht raus an alle Mitarbeiter und Helfer von Skellig Games für eure wundervolle Arbeit. Und allen Spielern wünscht Skellig Games viel Spaß beim Spielen!

Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de

weitere Informationen:
www.skellig-games.de